



**University of
Zurich**^{UZH}

**Zurich Open Repository and
Archive**

University of Zurich
University Library
Strickhofstrasse 39
CH-8057 Zurich
www.zora.uzh.ch

Year: 2018

Spielformen des Erzählens: Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ‚Iwein‘

Pierstorff, Cornelia

Abstract: Mit der Aventure präfiguriert der Artusroman ein zentrales Strukturelement des RPGs: das Questen. Dieser Beitrag untersucht Hartmanns von Aue ‚Iwein‘, der das Konzept der Aventure nicht nur explizit verhandelt, sondern eine komplexe narrative Struktur besitzt, in der auf der Basis der Aventure als Strukturelement ein Konzept von Agency entworfen wird. Dieses Konzept kann – so die These – als ludische Form der narrativen Struktur beschrieben und im Zusammenhang von Aventure und Quest näher beleuchtet werden, der sich nicht in einer einfachen Analogiesetzung erschöpft.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-170430>

Journal Article


Published Version

Originally published at:

Pierstorff, Cornelia (2018). Spielformen des Erzählens: Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ‚Iwein‘.

Paidia : Zeitschrift für Computerspielforschung:online.

Spielformen des Erzählens: Die ludo-narrative Struktur in Hartmanns ‚Iwein‘

 PDF Download (<http://www.paidia.de/wp-content/plugins/post2pdf-converter/post2pdf-converter-pdf-maker.php?id=12433>)

Mit der Aventure präfiguriert der Artusroman ein zentrales Strukturelement der RPGs: das Questen. ¹Vgl. Ascher; Müller: *CfP Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘*. <<http://www.paidia.de/cfp-vom-wigalois-zum-witchermediavistische-zugange-zum-computerspiel-28-1-2018/> (<http://www.paidia.de/cfp-vom-wigalois-zum-witchermediavistische-zugange-zum-computerspiel-28-1-2018/>)> [28.01.2018]. Siehe auch allgemeiner Tosca: *The Quest Problem*. 2003. <<http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm> (<http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>)> [15.05.2018]. Die Texte bilden ihre jeweiligen Protagonisten entlang der Erzählung von Aventuren zu Helden aus und verhandeln so ihre Ordnungskonzepte. ³Vgl. Schulz: *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive*. 2015, S. 127f. Hartmanns *Iwein* reiht in der Folge seiner Doppelwegstruktur nicht nur zahlreiche dieser ‚Quests‘, sondern reflektiert die Aventure sowohl in ihrer Bedeutung innerhalb der Diegese als auch in ihrer strukturellen Funktion für den Discours. Der *Iwein* ist also in besonderer Weise sensibel für dieses Strukturelement, das analog zur Quest als ludisch-narratives Format beschrieben werden kann. Vor diesem Hintergrund möchte dieser Beitrag Überlegungen anstellen, inwiefern der *Iwein* in seiner narrativen Struktur Einfallstore des Ludischen bereithält, die aus einer Perspektive der Game Studies neu beleuchtet werden können und die wiederum einen Beitrag für theoretische Fragen der Game Studies leisten können.

Ludologie und Narratologie

Die Überlegung einer Präfiguration der Quest in der Aventure des höfischen Romans ruft unweigerlich die vieldiskutierte Frage nach dem Verhältnis von Narratologie und Ludologie auf den Plan, allerdings aus einer anderen Perspektive. Die in den Game Studies geführte Diskussion um eine Emanzipation von der Narratologie hin zu einer Ludologie ist inzwischen mehrfach für beendet erklärt worden – nicht zuletzt deshalb, weil sie in dieser Form der Frontenbildung irreführend ist. ²Für einen Überblick über diese Debatte siehe Thom: *Game Studies und Narratologie*. 2015, S. 106–112. Dennoch scheint eine tatsächliche Vermittlung schwierig, weil Narratologie – zumindest in ihrer strukturalistischen Erfahrung (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

Form als ‚Diskursnarratologie‘ – und Ludologie unterschiedliche Perspektiven auf den Gegenstand einnehmen und mit anderen Größen rechnen. Espen Aarseth schlägt in seiner „Narrative Theory of Games“ vor, das Narrative und das Ludische als zwei Pole einer Achse zu verstehen, auf denen die Elemente angeordnet sind, die er als gemeinsamen Nenner von „Stories“ und „Games“ – gemeinhin würde man sagen: Fiktionen – betrachtet: Welt, Objekte, Figuren und Ereignisse. ⁴Vgl. Aarseth: *A Narrative Theory of Games*. 2012, S. 131. Dieses systematische Modell erlaubt es ihm, verschiedene Spiele differenziert nach dem Grad an Agency der Spielenden zu beschreiben. Weil das Interesse dieses Modells darin besteht, die (Welt-)Erfahrung von Games zu klassifizieren, verkümmert das „Narrative“ zum Gegenbegriff der Agency: der Kontrolle. ⁵Vgl. Aarseth: *A Narrative Theory of Games*. 2012, S. 132. Der literarische Erzähltext, den Aarseth als Beispiel des maximal Narrativen anführt und dabei in der Reihe seiner Beispiele unkommentiert einen Medienwechsel vollzieht, dient in diesem Modell einzig und allein zur Abgrenzung, also als Nullpunkt der Beeinflussbarkeit in der Rezeption, was Aarseth korreliert mit der maximalen Agency auf Seiten der Produktion („author agency“). ⁶Vgl. Aarseth: *A Narrative Theory of Games*. 2012, S. 132. Die Welt sei nicht zugänglich, mit den Objekten könne nicht interagiert werden, die Agenten seien besetzt von so genannten ‚runden Charakteren‘ und die Ereignisse durchgängig geplottet. Es scheint, als sei damit die Frage nach dem Ludischen in literarischen Texten hinfällig, weil es *per definitionem* ausgeschlossen ist. Dieser ‚Gegentest‘ zeigt jedoch, dass das Modell für die Seite der Narrativität keine Aussagekraft besitzt und somit allein eine Skala von Spielbarkeit präsentiert. Sich diesem Verhältnis vom literarischen Text aus zu nähern, ergibt also nur insofern Sinn, als der Begriff der Narrativität von einem Rezeptionsmodus oder gar Produktionsmodus wieder auf seine strukturalen Füße gestellt wird. Anders als von Espen Aarseth in seiner „Narrative Theory of Games“ skizziert, verstehe ich den narrativen Text dabei nicht als Gegenpol des Ludischen, sondern möchte danach fragen, wie die Erzählstruktur des *Iwein* selbst Formen des Ludischen ausbildet und ein bestimmtes Konzept von Agency entwirft. Agency ist dabei keine Form der Rezeption (Interaktion) noch der Produktion (Autorschaft, Scripts), sondern ein Konzept, das – wie ich zeigen möchte – von einer spezifischen Struktur abhängt, die Potenzialität abbildet.

Die Struktur, anhand der ich dieses Konzept beschreiben möchte, ist das der Quest, das in den Game Studies eben in den Kern der Narrativität von Spielen führt. ⁷Vgl. Tosca: *The Quest Problem*. 2003. Wenn Espen Aarseth vorschlägt, der Frage nach ‚narrativen Games‘ dadurch beizukommen, sie der übergeordneten Gruppe der ‚Quest Games‘ zuzuordnen, die er lose definiert als „games with specific goals“ ⁸Aarseth: *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, 2004, S. 375, dann ist das zum einen ein

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. [Verstanden](#) [Mehr](#)

erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>) [TOP](#)

Hinweis auf die Interrelation von Erzählen und Quests im Computerspiel, zum anderen ist damit aber nichts gewonnen, weil die Quest so als Strukturelement aus dem Blick gerät zugunsten einer generischen Bestimmung. In seiner „Introduction to Quest Theory“ expliziert Aarseth das Verhältnis, indem er es auf die Minimaldefinition der Quest als „*movement from position A to position B*“

⁹Aarseth: *From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory*. 2005, S. 2. bringt, also an eine räumliche Bewegung bindet, die in dieser schematischen Form an Jurij Lotmans Definition des Ereignisses und seine Idee des Sujets erinnern. ¹⁰Vgl. Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*. 1972, S. 329–340. Ausgehend von dieser Minimaldefinition teilt Aarseth Quests in Grundoperationen und ihre Bezugsgrößen innerhalb der dargestellten Welt (time, space, objectives) ein. ¹¹Vgl. Aarseth: *From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory*. 2005. In dieser Taxonomie wird deutlich, dass Quests auf basalen Schemata beruhen, in denen es einige wenige Variablen gibt. Eine dieser Variablen ist die Position des Agenten, der seine Agency aus dem Verhältnis von Schema und Aktualisierung gewinnt. Während das Schema „A to B“ ohne Weiteres auf sämtliche narrative Texte übertragen werden kann, kann von einer ludo-narrativen Struktur eigentlich nur gesprochen werden, wenn diese nicht nur Handlung, sondern auch Handlungsfähigkeit entwirft. Inwiefern die narrative Struktur des *Iwein* genau das leistet, soll im Folgenden gezeigt werden.

Die Aventiure als Quest: Die Kalogrenant-Episode

Die Aventiure sequenzialisiert und strukturiert nicht nur die Handlung um den Helden des zweiten Artusromans Hartmanns von Aue, sondern steht von Beginn an selbst mit zur Verhandlung. ¹²Vgl. Bleumer: *Im Feld der âventiure*. 2006, S. 355. Denn nach der für den höfischen Roman üblichen Rahmung eröffnet die Handlung zunächst mit einer Erzählszene: Die Artusritter sind zum Pfingstfest am Hof des Königs versammelt. In diesem Rahmen erzählt der Ritter Kalogrenant ausführlich von seiner gescheiterten Aventiure im Wald von Breziljan. Die so genannte Kalogrenant-Episode dient nicht nur handlungsmotivierend als initialer Auslöser für Iweins Auszug, an den sich der ‚doppelte Kursus‘ des Helden anschließt, ¹³Zum doppelten Kursus als Gattungsmerkmal des Artusromans siehe Kuhn: *Erec*. 1969. Vgl. Haug: *Vom Imram zur Aventüre-Fahrt*. 1989, S. 379. sondern sie bietet in mehrfacher Hinsicht eine Reflexion auf das Konzept der Aventiure. ¹⁴Vgl. Bleumer: *Im Feld der âventiure*. 2006; Schnyder: „*Âventiure? waz ist daz?*“ 2002. So wird Kalogrenant als Figur seiner eigenen Erzählung gleich zweimal mit der Frage danach konfrontiert, was Aventiure sei, und liefert im Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr Gespräch mit dem wilden Mann die in der Forschung vielzitierte und vieldiskutierte Definition. erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

¹⁵Diese Definition steht dabei durchaus in spannungsvollem Verhältnis zu dem, was die Erzählung

selbst präsentiert; vgl. Bluemer: *Im Feld der âventiure*. 2006, S. 356f. Darüber hinaus stiftet die Erzählanordnung der intradiegetischen Erzählung Kalogrenants auch einen Bezug von Aventiure und Erzählen. 16Vgl. Schnyder: „*Âventiure? waz ist daz?*“ 2002; Dies.: *Sieben Thesen*. 2006. Die Kalogrenant-Episode leistet aber nicht nur eine reflexive Scharfstellung auf das Konzept der Aventiure, sondern bildet *qua* Wiederholung eine Sequenz als Folie aus, 17Vgl. Grosse: *Die Erzählperspektive der gestaffelten Wiederholung*. 1989, S. 84f. die spätestens dann, wenn Iwein zu ihrem Agenten wird, ein ludisches Format erhält. Die Aventiure wird im Verlauf des ‚doppelten Kursus‘ zur Sequenz: Während der erste Teil dieselbe Aventiure, nämlich die Eroberung der Burg des Brunnenreichs, mehrfach wiederholt und so die Sequenz paradigmatisch formt, reiht die zweite Hälfte verschiedene Aventiuren aneinander und bildet so die Sequenz syntagmatisch als Folge aus. 18Für eine Gegenüberstellung siehe Grosse: *Die Erzählperspektive der gestaffelten Wiederholung*. 1989, S. 4–87. An Grosses Überblicksdarstellung wird deutlich, dass der erste Teil auf dem Schema ‚x absolviert das Brunnenabenteuer‘ basiert, wobei x variiert, während der zweite Teil dem Schema ‚Iwein erfüllt Aufgabe a‘ folgt und a variiert.

Kalogrenant berichtet als intradiegetischer Erzähler von seiner Aventiure:

Ez geschah mir, dâ von ist ez wâr,
(ez sint nû wol zehn iâr),
daz ich nâch âventiure reit,
gewâfent nâch gewonheit,
ze Brezziliân in den walt. 19„Mir selbst geschah es, und deshalb ist es
wahr / (wohl zehn Jahre ist es inzwischen her), / dass ich auf *âventiure*, /
bewaffnet wie üblich, / in den Wald von Breziljan hinausritt.“ Hartmann
von Aue: *Iwein*. 2011, 2012, V. 259–263. Im Folgenden erfolgen die
Zitatangaben aus dieser Ausgabe in Klammern mit Versangabe sowie die
jeweiligen Übersetzungen in Fußnoten.

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. [Verstanden](#) [Mehr](#)

erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>).
Er beschreibt eine detaillierte Bewegung im erzählten Raum, die – obwohl sie zunächst kein klares Ziel

besitzt – durch „Pfade“, die ihn durch die Wildnis „führen“, vorgezeichnet ist. Die Stationen, von denen Kalogrenant im Folgenden erzählt, sind nach


der Pfad,
die Falkenburg,
die Lichtung mit dem Wilden,
die Quelle,
der Kampf und die Niederlage,
und schließlich die Rückkehr zur Falkenburg.

In vorwiegend interner Fokalisierung erzählt, gehen Raumbeschreibung und Erzählung der Aventure Hand in Hand. ²⁰Siehe ausführlich Hübner: *Erzählform im höfischen Roman*. 2003. Im Zentrum dieser Aventurefahrt steht der Gewitterbrunnen (4). Sie bildet im Kern erst die ‚eigentliche‘ Aventure, weil sie als Antwort auf die Suche nach Aventure gesetzt und als Aufgabenstellung formuliert wird. ²¹Vgl. Schnyder: „*Äventure? waz ist daz?*“ 2002, S. 259. Diese Doppelung von Suche im Kontext eines übergeordneten Bedeutungszusammenhangs und konkreter Aufgabe bildet ab, was Susana Tosca als Horizont für Quests im Computerspiel veranschlagt, die sie aus einer literarischen Tradition ableitet. ²²Vgl. Tosca: *The Quest Problem*. 2003. Entgegen der Definition und Reflexion, welche die Kalogrenant-Episode für die Aventure präsentiert, entwirft diese damit strukturell die Aventure *als* Quest. Der Wilde, mit dem Kalogrenant auf der Lichtung ins Gespräch kommt, formuliert die konkrete Aufgabe:

hie ist ein brunne nâhen bî
 uber kurzer mîle drî.
 zwâre und chuomestû dar
 und tuostû im sîn reht gar
 und tuostû die widerchêre
 âne grôzze dîn unêre,
 sô bistû wol ein fruom man (553–559). 23, „Hier in der Nähe steht ein
 Brunnen, / drei kleine Meilen entfernt. / Wahrhaftig, wenn du dorthin
 kommst / und nach seinen Gesetzen handelst / und dann zurückkehrst /
 ohne große Schande, / dann bist du wirklich ein tapferer Mann“.

Die Aufgabe, die der Wilde hier in einer Konditionalkonstruktion an Iwein – „du“ – formuliert, besteht aus drei Schritten, welche die Prämissen für die Belohnung darstellen. Gleichzeitig bleibt die Aufgabe, wie „im sîn reht“ 24, „nach seinen Gesetzen“. Cramer übersetzt „in der richtigen Weise“, Hartmann von Aue: *Iwein*. 2001, V. 556. zu handeln ist, selbst explizit unkonkret: „sô gesihestû wol in kurzer frist / selbe waz diu rede ist“ (563f.). 25, „wirst du in Kürze selbst sehen, / wovon die Rede ist“. Es folgt eine ausführliche Beschreibung der Quelle und ihrer Umgebung, in der die einzelnen Elemente qualifiziert sind: die Kapelle, die Linde, der Stein auf dem Sockel und schließlich das goldene Becken, zu dem Kalogrenant die einzige konkrete Anweisung erhält:

wil dû danne niht verzagen,
 sô ne tuo dem beche niht mê,
 giuz ûf den stein der dâ stê
 dâ mit des brunne ein teil (592–595). 26, „Wenn du tapfer sein willst“.

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr
 erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)  TOP

Es handelt sich dabei nicht allein um eine Raumbeschreibung, sondern die Aufgabenstellung skizziert die Struktur von potenziellen Alternativen, die hier als zweistellige Win-or-Lose-Situation gestaltet ist: An der Art und Weise des Handelns, „im sîn reht“, scheidet sich „êre[“ (597) 27 „Ehre[“ von „unêre“ (558) 28 „Schande“.; die Bezeichnung der erfolgreichen Bewährung als „guot heil“ (596) 29 „großes Glück“. zeigt die Möglichkeit des Scheiterns mit an. Während der erzählte Raum über Zuschreibungen der Dauer einen stabilen Rahmen darstellt, bildet der Konditional eine Möglichkeit des Handelns ab, die zwei alternative Ausgänge bereithält. Die Rede des Wilden, die Kalogrenant im Rahmen seiner intradiegetischen Erzählung wiedergibt, formt so narrativ und grammatisch eine Struktur, in der es zum einen feste, nämlich räumliche Handlungskoordinaten gibt, 30 Vgl. Wagner: *Erzählen im Raum*. 2015, S. 198. zum anderen die Position des Handelnden jedoch nicht besetzt ist. Der Konditionalsatz in Verbindung mit der ‚Du-Form‘ bildet so grammatisch ein Konzept von Agency ab.

Kalogrenants Erzählung vom Gewitterbrunnen schreibt sich in diese Struktur ein: Der Konditional wird so aktualisiert und bestätigt: „ich fuor des endes unde vant / der rede [des Wilden; Erg. C.P.] eine wârheit“ (600f.). 31 „Ich ritt darauf zu und fand / die Auskunft bestätigt“. Er wiederholt die räumlichen Details: die Linde, die Quelle, der Stein und das Becken, zwar in ebenso detaillierter Weise, allerdings nimmt Kalogrenant auch Präzisierungen – „ein smâreides was der stein“ (623) 32 „Der Stein war ein Smaragd“. – und Veränderungen vor, die vor Folie der durativen Beschreibung des Wilden das Moment der Aktualisierung in seiner Erzählung deutlich machen: 33 Vgl. Wagner: *Erzählen im Raum*. 2015, S. 201. „si was mit vogeln bestreut, / daz ich der este schîn verlôs“ (612f.). 34 „Der Baum war über und über mit Vögeln besetzt, / dass ich keine Äste mehr sehen konnte“. Die Wiederholung und Aktualisierung in Kalogrenants Erzählung überführt nicht nur die Potenzialität in realisierte Handlung, sondern lässt auch den Punkt deutlich werden, an der sich Kalogrenants Erzählung von seiner Folie löst. Das aufziehende Gewitter, das den Raum um die Quelle drastisch verändert, und der Kampf mit dem fremden Ritter sind keine Wiederholungen mehr, sondern setzen an der expliziten Leerstelle an: „sô gesihestû wol in kurzer frist“ (563). 35 „wirst du in Kürze selbst sehen“. Die narrativen Techniken der Fokalisierung und die rhetorischen Verfahren der *evidentia* formen das gegenüber der ‚Folie‘ singulative Ereignis zudem als figurenperspektivisch organisiertes Ereignis aus. In dieser Perspektivierung liegt der Fokus auf einer Steigerung der Bedrohung auf die Entscheidungssituation hin: Sowohl das Gewitter als auch der Ritter werden als lebensbedrohlich dargestellt und die Abfolge dieser Ereignisse erzählt Kalogrenant, indem er seine emotionale Reaktion auf dieselben beschreibt. Die Fehdeansage des Ritters formuliert die Entscheidungssituation als erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

unausweichliche Win-Or-Lose-Situation dann auf den Punkt „ir sult es buozze bestân / ode ez muoz mir an den lîp gân“ (721f.). 36 „Ihr sollt dafür büßen, / und koste es mein Leben“. Der Bericht des Kampfes, in dem Kalogrenant dem fremden Ritter unterliegt, nimmt sich dem Vorlauf gegenüber auffallend kurz aus. Stattdessen bilanziert Kalogrenant: „der prîs was sîn und mîn diu scham“ (756) 37 „Der Ruhm gehörte ihm, mir jedoch die Schande“. und reflektiert mehrfach über den erlittenen Ehrverlust, bevor er von den Stationen seiner Rückkehr erzählt.

Die Kalogrenant-Episode stellt der Handlung des *Iwein* eine komplexe narrative Anlage voran, welche die Aventure nicht nur explizit reflektiert, sondern ihre Struktur als Queststruktur abbildet. Die in die homodiegetische Erzählung Kalogrenants eingelassene Beschreibung der Quelle durch den Wilden verdichtet dabei genau diese Station. Sie repräsentiert die Aufgabenstellung als Aufgabe innerhalb der erzählten Welt, wie es auch für Quests insbesondere in RPGs häufig der Fall ist, die in Form medial repräsentierter Questlogs den doppelten ‚ontologischen‘ Status als Aufgabe innerhalb der dargestellten Welt und als Funktion der Struktur abbilden. 38 Zu Überlegungen der Funktionen einer solchen medialen Repräsentation innerhalb der dargestellten Welt siehe Dietrich: *Welten schaffen. Teil 1 u. 2*. 2017. Entscheidend für die ludo-narrative Struktur im *Iwein* ist die Relation zwischen sprachlich repräsentierter Aufgabenstellung und Erzählung der Handlung. In der Wiederholung – zwischen der potenziellen Form der Aufgabenstellung und der aktualen der Erzählung – bildet die narrative Struktur ein Konzept von Agency aus. Denn während die einzelnen (Struktur-)Elemente der Aventure, wie sie hier präsentiert sind (Suche und Aufgabenstellung, Ziel und Belohnung, Bewegung im Raum, Win-or-Lose-Situation), zwar durchaus eine einfache Analogie zwischen Aventure und Quest nahelegen, bildet erst die komplexe narrative Struktur Potenzialität ab, welche die Position des Helden mit Agency versieht, und so die Quest im modernen RPG präfiguriert.

Ludische Agency erzählen: Iwein

In dieser Komplexität bildet die Kalogrenant-Episode den Ausgangspunkt für die Agency des Helden. 39 Ähnlich bewertet Grosse die Funktion der Kalogrenant-Episode: „Die Retardierung schafft die Aufgabe für die Titelgestalt Iwein“; *Die Erzählperspektive der gestaffelten Wiederholung*. 1989, S. 96. Das ist sie zunächst einmal in Form kausaler Handlungsmotivierung, wenn Iwein aus dem Scheitern seines Vetters Kalogrenant die Notwendigkeit seines eigenen Handelns ableitet (vgl. 805–809).

Darüber hinaus basiert nicht nur die Handlung, sondern auch das Erzählen von Iweins Aventure auf unserer Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr
40 Inwiefern in diesem Fall von Aventure gesprochen werden kann, ist in der Forschung umstritten; erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

vgl. Schnyder: „*Áventiure? waz ist daz?*“ 2002, S. 259f. Da die Aventure in diesem Beitrag als sequenzielles Strukturformat verstanden wird, werde ich diesen Begriff im Folgenden auch für Iweins Episode am Gewitterbrunnen verwenden. auf der Folie der Kalogrenant-Episode und setzt die Wiederholungsstruktur nun auf übergeordneter narrativer Ebene fort. Der Plan des König Artus, mit dem gesamten Artushof an die Quelle zu reiten und Kalogrenants Niederlage zu rächen, setzt Iwein unter Zeitdruck und lässt ihn den Entschluss fassen, vorzeitig aufzubrechen. ⁴¹Für eine ausführliche Diskussion der Gründe dieses eiligen Aufbruchs siehe Eming: *unsippiu geselleschaft*. 2015. Dieser Entschluss wird in Form einer Gedankenrede präsentiert, in der Iwein seine Möglichkeiten abwägt und dann die Aufgabe an sich selbst formuliert:

wan ich sol in disen drin tagen
des endes varn, und niemen sagen,
in den walt ze Brezziliân (923–925). ⁴²„Denn ich werde binnen drei
Tagen, / ohne es jemandem zu verraten, reiten / in den Wald von
Breziljan“.

Er rekapituliert dabei die einzelnen Stationen, entlang derer Kalogrenant seine Aventure erzählt hat:

den Pfad,
die Burg,
den Wilden mit den Tieren,
und die Quelle.

Somit aktualisiert er die Funktion des erzählten Raums als Organisationsprinzip der Aventure. ⁴³Zur Memorialfunktion des Schemas, die hier greifbar wird, vgl. Wagner: *Erzählen im Raum*. 2015, S. 194–207. Die Gedankenrede bildet aber auch das Verfahren der homodiegetischen Kalogrenant-Erzählung ab: Dort stellt die Figurenrede des Wilden das Schema der Aventure voran und formuliert damit gleichzeitig die Aufgabe an Kalogrenant, hier ist es die eigene Gedankenrede Iweins, die das Schema wiederholt und seiner Aventure voranstellt, die erneut entlang dieser Stationen erzählt wird

(vgl. 970–991). So spiegelt die Gedankenrede das Erzählverfahren der Kalogrenant-Episode auf die Ebene der extradiegetischen Erzählung (s. <http://www.paidia.de/erzaehlen>) die diegetische Erzählung

Kalogrenants als auch der extradiegetisch-heterodiegetischen Erzählung von Iwein geht also eine sprachliche bzw. ‚gedankliche‘ Repräsentation des Schemas der Handlung voraus. Diese Repräsentation fällt gleichsam mit der Aufgabenstellung zusammen.

Weil die Kalogrenant-Episode als intradiegetische Erzählung der Handlung um Iwein vorangestellt ist, lässt sich dieses Prinzip der Verdopplung aber auch auf die Gesamtanlage des Anfangs übertragen: Kalogrenants Erzählung bildet die Folie für Iweins Handeln, strukturiert sie vor und fällt mit der ‚Aufgabenstellung‘ zusammen. Für diese Struktur der Sequenzialisierung durch Wiederholung und Aktualisierung ist von Bedeutung, welche Elemente jeweils wiederholt werden und wo Leerstellen einen Möglichkeitsraum eröffnen. So zeigt der explizite Abbruch in der Rede des Wilden, wie bereits ausgeführt, vor der statischen Vorgabe des Schemas, das sich im erzählten Raum abbildet, eine Potenzialität des Handelns an. Wenn Iweins ‚Vorvollzug‘ des Schemas in seiner Gedankenrede also ebenfalls an dem Punkt der Entscheidung abbricht, 44Vgl. Schnyder: „*Äventiure? waz ist daz?*“ 2002, S. 259. dann greift er zwar das durch Kalogrenants Erzählung vorgegebene Schema auf, ‚entleert‘ es jedoch auf seinen Ausgang hin und schafft so die Möglichkeit seines eigenen, alternativen Handelns. Die gedankliche Rekapitulation hat also in der Reihe der Wiederholungen eine klare Funktion, die sich aus der Spannung von Potenzialität und Aktualisierung ergibt, welche zwischen den Wiederholungen der narrativen Sequenzen entsteht. Es ist auffällig, dass Iwein dabei an exakt der gleichen Stelle abbricht wie zuvor die Anweisung des Wilden, womit er die Situation auf die Entscheidung zuspitzt:

darnâch sô gesihe ich schiere
den stein und den brunnen.
des muezzzen sî mir gunnen,
daz ich den begiezze,
ich *engeltes ode geniezze* (936–940; Herv. C.P.) 45, „Danach erblicke ich
dann bald / den Stein und den Brunnen. / Sie müssen mir gestatten / dass
ich den begieße, / ob es mir nun bekommt oder nicht“.
wil dû danne niht verzagen,
sô ne tuo dem beche niht mê,
giuz ûf den stein der dâ stê
dâ mit des brunne ein teil.
deiswâr sô hâstû *guot heil*,
gescheidestû mit êren dan. (592–597; Herv. C.P.) 46, „Wenn du tapfer sein
willst, / mache mit der Schale nichts anderes, / als dass du auf den Stein,
der da steht, / ein bisschen von dem Quellwasser schüttest. / Wahrhaftig,
du hast großes Glück, / wenn du in Ehren davonkommst“.

Obwohl Iwein ja durch die Erzählung Kalogrenants durchaus über weitergehende Informationen verfügt, wie das Aufziehen des Gewitters oder das Heranreiten des Ritters, bricht er mit dem Begießen des Steins ab und aktualisiert so die Folie der Kalogrenant-Episode: die Rede des Wilden. Auf diese Weise ‚aktiviert‘ er sie über eine narrative Ebene hinweg für seine eigene Aventure und überspringt damit Kalogrenant als Vermittler. So kann Iwein die auf ihren Agenten hin offen formulierte Aufgabenstellung des Wilden für sich veranschlagen. Aufgrund dieses narrativen Übersprungs haben beide Aventuren in der Aufgabenstellung des Wilden einen gemeinsamen Ausgangspunkt, von dem aus sie als Alternativen nebeneinanderstehen.

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. [Verstanden](#) [Mehr](#)
Der narrative Übersprung ergänzt das Konzept der Agency, das sich bereits in der Kalogrenant-Episode erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)



abgezeichnet hatte, außerdem um eine entscheidende Dimension, nämlich die der Zeitlichkeit. Denn während Kalogrenant als Ich-Erzähler im Moment seines Erzählens das Scheitern nur noch nachträglich erzählen kann – „ez sint nû wol zehn iâr“ (260) 47 „wohl zehn Jahre ist es inzwischen her“. –, eröffnet der Wechsel in das heterodiegetische Erzählen der Iwein-Handlung eine auf die Zukunft gerichtete Potenzialität. Iwein fungiert in seiner Gedankenrede zwar ebenfalls als Ich-Erzähler, jedoch unterscheidet sich diese Erzählung durch die zeitliche Perspektive: Iwein erzählt von seiner Aventure als zukünftige Handlung. Denn dass Iweins Willensäußerung „ich sol“ (923) 48 „ich werde“. neben der modalen Bedeutung durchaus zeitlich gedacht ist, legt spätestens der Wechsel in futurisch konnotierte Präsensformen im Verlauf seiner Erzählung nahe: „sô gesihe ich, swenne ich scheide dan“ (933), 49 „Dann sehe ich, wenn ich Abschied genommen habe“. „darnâch sô gesihe ich schiere / den stein und den brunnen“ (936f.) 50 „Danach erblicke ich dann bald / den Stein und den Brunnen“.. So formuliert Iwein als Ich-Erzähler in dieser kurzen Passage seine zeitliche Perspektive, von der aus dann mit dem erneuten Wechsel in das extradiegetisch-heterodiegetische Erzählen der Ausgang seiner Aventure als offener konzeptualisiert ist. Diese komplexe narrative Struktur kann mit der spezifischen temporalen Dimension des Aventurekonzepts zusammengebracht werden. 51 Siehe Störmer-Caysa: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen*. 2007, S. 162–179. Denn zum einen lässt sich die Aventure über ein Schema der Erfüllung beschreiben, 52 Vgl. Schnyder: „*Âventure? waz ist daz?*“ 2002, S. 260f. in dem Unsicherheiten lediglich figurenperspektivisch formuliert werden, die auf das übergeordnete Prinzip der Aventure verweisen und so das grundsätzliche Gelingen der Aventure vielmehr affirmieren als in Frage stellen. 53 Vgl. Eming: *Aventure zwischen Ungewissheit und Providenz*. 2017, S. 78. Entgegen einer solchen Lesart eines Aufgehens der Aventure in der Providenz betont Jutta Eming die dominante Kalkulation mit der Zeit, durch die die Aventure in Hartmanns *Iwein* eine Zukunftsdimension erhält, die sich eben nicht in einer zyklischen Zeit aufhebt, sondern sich aus zeitlichen Spannungen ergibt und als „Wette auf die Zukunft“ ausnimmt. 54 Vgl. Eming: *Aventure zwischen Ungewissheit und Providenz*. 2017, S. 81ff. Mit seinen Wiederholungen und Erzählerwechseln entwirft der Anfang des *Iwein* also eine komplexe Zeitstruktur, über die eine Vorstellung von Potenzialität greifbar wird. Es ist nicht nur die Kalkulation mit der Zukunft und der Wettlauf gegen die Zeit, wodurch Iweins Agieren auf eine Zukunft hin geöffnet wird. In ihrer Abgeschlossenheit besitzt die nachträgliche Erzählung Kalogrenants von seiner Aventure somit kontrastierende Funktion. Der Wechsel der narrativen Ebene in der Iwein-Passage vollzieht demgegenüber den letzten Schritt eines narrativen Entwurfs von Agency.

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden
Die eigentliche Erzählung von Iweins Aventure und seinem Sieg folgt bis zum Kampf dem erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

Mehr
^
TOP

wiederholten Schema und fällt deutlich weniger detailliert aus als die weitgehend intern fokalisierte Erzählung Kalogrenants. Während Kalogrenants Erzählung die Position des Agenten durch Perspektivierung und rhetorische Verfahren der *evidentia* nicht einfach nur besetzt, sondern als Position markiert, kann Iwein diese Position im Rückgriff auf Kalogrenant übernehmen. So bleibt dieser über Vergleiche und Referenzen Bezugspunkt der Aventure Iweins. Die Sequenzialisierung und Wiederholung ist also nicht nur Grundlage für den Entwurf der Agency, sondern in der verschiedenen Besetzung der Position des Agenten auch Grundlage dafür, dass der Agent als Träger dieser Agency in Erscheinung treten kann. Geschärft und reflektiert wird diese aufwendig entworfene Agency schließlich, indem ihr in Gestalt der Figur Lunete eine Einschränkung entgegengesetzt wird.

Die Grenzen der Agency: Lunete

Die Zofe Lunete ist die erste Figur, der Iwein in der Burg des Brunnenreichs begegnet, wohin er den tödlich verwundeten Ritter Ascalon nach dem Kampf verfolgt. Lunete nimmt eine zentrale Funktion für den weiteren Verlauf der Handlung ein: Sie rettet Iwein, fungiert als Vermittlerin und schließlich auch als Kupplerin zwischen Iwein und der Burgherrin Laudine.⁵⁵ Vgl. u.a. Dimpel: *Die Zofe im Fokus*. 2011; Frey: *Spielräume des Erzählens*. 2008; Lauer: *Der Arthurische Mythos*. 2011; Schusky: *Lunete*. 1977; Sullivan: *The Lady Lunete*. 2001. Darüber hinaus ist sie von Beginn an als transgressive Figur charakterisiert: Sie kennt den Artushof und dessen Regeln ebenso wie den Laudinehof; sie ist es auch, die Iwein nach Ablauf der Frist aufsucht und die von ihr gestiftete Beziehung zwischen Laudine und Iwein aufkündigt; schließlich vermittelt sie auch die Versöhnung, die den zweiten Kursus beendet. Aus der in diesem Beitrag diskutierten Perspektive ergibt sich eine weitere zentrale Funktion Lunetes: Vor dem Hintergrund der Agency des Helden, die qua Sequenzialisierung und Wiederholung entworfen wurde, sind die Begegnungen Iweins mit Lunete sowie die narrativen Verfahren, mit denen die Interaktion der Figuren erzählt werden, von großer Bedeutung, weil sie das Konzept der Agency *ex negativo* adressieren.

Die Handlungsfähigkeit Iweins kommt mit der Verfolgung Ascalons in die Burg zu einem jähen Ende: Er wird zwischen zwei Fallgattern im Burgtor „beslozen und gefangen“ (1129) 56 „eingeschlossen und gefangen“. und verliert sogar Pferd und Schwert durch das herabfallende Gitter. Dieser Verlust ist nicht nur als symbolische Entmachtung zu werten, sondern deutet einen Rollenwechsel an. Die Agency Iweins war, weil sie ja durch die schematische Wiederholung der Aventure entworfen wurde, an diese und die Rolle des Kampfes gebunden. Wenn er nun die Attribute des Kampfes verliert, erfahren (http://www.paidia.de/datenschutz)

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr

TOP

zeichnet sich damit ab, dass seine Agency auf dem Spiel steht. Lunete, die ihn im Burgtor entgegentritt, ersetzt seine Attribute des Kampfes durch einen Ring, der sein Leben rettet, indem er ihn unsichtbar macht. Lunete gibt Iwein klare Anweisungen:

si suochent iuch, nû volget mir
und enchuomt niht ab dem bette.
iu stêt diz dinch enwette
niuwan umbe daz lebn.
den stein, den ich iu hân gegeben,
den besliezzet in iuwer hant.

[...]

nû wâ mit moht iu wesn baz,
danne dazs iu alle sint gehaz
und ir si seht bî iu stân
und drônde umbe iuch gân
und sî doch sô erblindent,
daz si iuwer niene vindent,
und sît doch rehte under in.
ouch tragent si in fur iuch hin
sîne liebe gesellen
als si in begraben wellen
mînen herren ûf der bâre.
sô beginnent si iuch zwâre
in manigen ende suochen.
dazn durfet aber ir enruochen.

tuot alsus und sît genesn (1230–1253) 57 „Sie suchen nach Euch. Nun
gehört mir / und bleibt auf dem Bett. / Für Euch steht nicht weniger /
als das Leben auf dem Spiel. / Den Stein, den ich Euch gegeben habe, /

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden
haltet fest in Eurer Hand. [...] Was könnte nun günstiger für Euch sein, /
erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

Mehr
^
TOP

als dass sie Euch alle hassen / und Ihr seht sie in der Nähe stehen / und
bedrohlich um Euch herumlaufen, / und doch sind sie so blind, / dass sie
Euch nicht finden, / obwohl Ihr doch mitten unter ihnen seid. / Auch
tragen sie ihn auf der Bahre vor Euch hin, / seine lieben Gefährten, /
wenn sie ihn begraben wollen, / meinen Herrn. / Gewiss werden sie Euch
/ überall suchen. / Das braucht Euch aber nicht zu beunruhigen. / Macht
es so, und Ihr bleibt am Leben“.

Auch Lunete erzählt zukünftiges Geschehen und bietet Iwein so eine Folie für sein Handeln, insofern gleicht ihre Rede der des Wilden und der Gedankenrede Iweins. Allerdings ist in ihrer Erzählung keine Alternative vorgesehen: „iu stêt diz dinch enwette / niuwan umbe daz lebn“ (1232f.). 58 „Für Euch steht nicht weniger / als das Leben auf dem Spiel“. Sie skizziert genau eine Handlungsmöglichkeit für Iwein vor, in die er sich zu fügen hat, um dem Tod zu entgehen. Im Folgenden löst der extradiegetische Erzähler dann Lunetes Voraussagung ein und erzählt – zwar deutlich ausführlicher, aber Lunetes Voraussage wiederholend –, wie sich Iwein mithilfe des Rings vor den wütenden Burgbewohnern retten kann. Über dieselbe narrative Technik der sequenziellen Wiederholung, über die im *Iwein* eine Agency für den Helden entworfen wird, wird sein Handeln an dieser Stelle als alternativlose Erfüllung eines vorgegebenen Handlungsschemas inszeniert:

Dô er in disen sorgen saz,
nû widerfuor im allez daz,
daz im sîn friunt, diu guote magt,
dâvor het gesagt (1301–1304). 59 „Als er in diesen Nöten dasaß, / erlebte
er alles, / was seine Helferin, das gütige Fräulein, / ihm zuvor gesagt
hatte“.

Die Passivität, in der Iwein das Geschehen ‚widerfährt‘, schließt die Agency Iweins aus, die jedoch Bezugspunkt dieser Passivität bleibt. Vor dem Ziel dieses Beitrags, die narrative Struktur einer ludischen Agency herauszuarbeiten, die Quests in Computerspielen präfiguriert, drängt sich an dieser Stelle der Vergleich mit so genannten ‚Cut-Scenes‘ auf, die als ‚dominante narrative‘ Elemente in den Game Studies gehandelt werden. 60Vgl. Aarseth: *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. 2004, S. 367. Die „list“ (1300) 61„Kniff“. Lunetes mutet auf diese Weise als Plotting an, das jedoch nicht erzählergebunden ist, sondern von einer Figur der erzählten Welt ausgeht. Dass Lunete der Agency des Helden eine narrative ‚Regiefunktion‘ entgegensetzt, wird deutlich, wenn sie Handlung nicht nur narrativ vorzeichnet, sondern auch Leben bzw. Tod Iweins in einem Konditionalsatz an die Prämisse der Befolgung ihrer Anweisungen bindet:

nu ist vor der tur ein michel diet,
diu ist iu starche erbolgen.
irn welt mir volgen,
sô habt ir den lîp verlorn (1488–1491). 62„Vor der Tür sind viele Leute, /
die sehr zornig auf Euch sind. / Wenn Ihr meinem Rat nicht folgt, /
verliert Ihr das Leben“.

Der Umschlag der Agency in ihr Gegenteil bildet sich nicht zuletzt im erzählten Raum ab, in dem Iweins Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist. Seine „vanchnusse“ (1131) 63„Gefangenschaft“. im Burgtor ist vor dem Hintergrund der räumlichen Bewegung der Aventure, über die Iwein seine Agency erhält, sicherlich nicht nur als Zuspitzung der Gefahr zu bewerten. Die Gebundenheit an den Ort, die sich während der Suche der Burgbewohner nach Iwein noch radikalisiert und vom Raum des Burgtors auf das Bett eingrenzt, greift als Einschränkung der Bewegungsfreiheit die Basis der Agency an. Es ist wiederum Lunete, die Iweins Bewegungen in dieser Einschränkung vorgibt und so die räumliche Ordnung organisiert. Dies tut sie zunächst einmal, indem sie Ge- und Verbote ausspricht: Auf dem Bett „hiez si in sitzen an“ (1216) 64„Sie bat ihn, sich dorthin zu setzen“. und befiehlt „nû volget mir / und ennuome nîne als dem bette“ (1301) 65„Nun, gehorcht mir!“ und „Bleibt auf dem Bett!“. Doch auch die räumlichen Grenzen werden von ihr reguliert, nachdem Iweins Einschränkung ihren Ausdruck erfahren (http://www.paidia.de/datenschutz)

finden. Lunete öffnet das Fenster, das Iwein den Blick auf Laudine freigibt, „und liez in sî wol schouwen“ (1451) 66, „und ließ ihn sie ausführlich betrachten“.. Die Kausativverben schreiben Lunete eine Funktion zu, die den erzählten Raum und seine Grenzen in Bezug auf Iwein zu regulieren scheint. Auch der Ortswechsel von Iweins Lagerstätte im Burgtor zu seinem neuen Gemach ist an die Figur Lunete gebunden:

Si sprach und *nam in bî der hant*:

,[...] mîn her Îwein, nû gêt dan
dâ iuwer gewarheit bezzer sî.‘

und *fuorte in* nâhen dâ bî (1772–1778; Herv. CP). 67, „Sie sagte und *ergriff seine Hand*: / ,[...] Herr Iwein, nun geht fort – / dorthin, wo Euer Schutz sicherer ist.‘ / Und sie *fûhrte ihn* in einen nahe gelegenen Raum“; Herv. CP.

Dass Lunete Iwein zu seinem neuen Aufenthaltsort führt, bildet als räumliche Bewegung das Prinzip ab, das Lunete auch in ihrer Funktion für den Plot bündelt und das der Agency des Helden entgegengesetzt wird.

Diese Spannung, die an den Figuren Iwein und Lunete zutage tritt, ist insofern mit der Gesamtstruktur des Textes verbunden, als Lunete als Garantin der Struktur des Artusromans agiert. Gerade weil ihr Handeln in erster Linie aus kommunikativen Akten besteht, nimmt sie sprachlich Einfluss auf den Verlauf der Handlung und ist so in die Nähe eines übergeordneten Erzählprinzips gerückt. 68Vgl. Zimmermann: *Den Mörder des Gatten heiraten?* 2007, S. 222f. Wenn Laudine bei ihrem ersten Zusammentreffen mit Iwein verwundert fragt „Ouwî, mîn herre Îwein, / wer hât under uns zwein / gefueget dise minne?“ (2341–2343), 69, „Ach, mein Herr Iwein, / wer hat zwischen uns / diese Liebe geschaffen?“. dann verweist das genau auf die Mittlerfunktion Lunetes. Ihr Ziel ist explizit: „vil starche ranch darnâch ir muot, / daz er herre wuorde dâ“ (1786f.) 70, „Mit aller Macht strebte sie danach, / dass er dort Burgherr werden sollte“ – und fällt so mit der Erfüllung der Struktur des Artusromans zusammen. Ist das Schema am Ende des Romans eingelöst, lobt der Erzähler Lunetes erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr
TOP

„dienstschaft“ und schreibt ihr die erfolgreiche Zusammenführung zu:

diu [Lunete] het mit ir sinne
 ir beider unminne
 brâht zallem guote,
 als si in ir muote
 lange het gegert (8151–8155). 71 „Sie hatte mit ihrer Klugheit / die
 Entzweiung der beiden / zu einem glücklichen Ende gebracht, / so wie sie
 es im Herzen / lange gewünscht hatte“.

Dabei bringt er zwei Perspektiven auf die Motivierung der Handlung zusammen, nämlich das „guote“ als rückwirkendes Telos und Lunetes „muote“, der als treibende, vorwärtsgerichtete Kraft dieses Telos erscheint. Dass Lunetes Ziel also der Erfolg des Helden ist und damit derjenigen Figur, an der sich das Schema einlöst, scheint vor dem Hintergrund der bisherigen Ausführungen zu einer Agency eben dieses Helden zunächst paradox. Es ist jedoch gerade erst die Spannung zwischen Potenzialität und Erfüllung – zwischen ‚ludischem‘ und ‚narrativem‘ Prinzip –, an dem im *Iwein* ein Konzept von Agency verhandelt wird. Lunete fungiert so als Umschlagplatz dieser beiden handlungsstrukturierenden Prinzipien.

Spielformen des Erzählens

Hartmanns *Iwein* entwirft in seinem ersten Teil ein Konzept von Agency, das nicht als Prinzip *gegen* das Erzählen zu verstehen ist, sondern als Prinzip *des* Erzählens. Die Aventure bildet dabei das Schema, von dem dieser Entwurf abhängt, indem es in narrativen Verfahren der Wiederholung und Wechsel der narrativen Ebene Formen der Potenzialität ausbildet. Weil die Aventure im *Iwein* damit die Grundlage für die narrative Konfiguration einer Agency des Helden ist, lässt sie sich als Quest beschreiben. Als solche stellt sie nicht nur Handlung dar, sondern bildet Handlungsmöglichkeit

Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr
 narrativ ab. Dass ebendiese Dimension auf dem Spiel steht, tritt an der Figur Lunete offen zutage.
 Denn sie unterbindet über analoge narrative Verfahren genau diese Agency und setzt damit – um es in

den Schlagworten der verabschiedeten Debatte auszudrücken – ein narratives gegen ein ludisches Prinzip, wobei beide gleichermaßen von der narrativen Struktur abhängen. Spätestens hier wird deutlich, dass es mit diesen beiden Begriffen auf rein struktureller Ebene, narratologisch gesprochen, um ein Problem von Motivierung geht – unabhängig davon, welche ‚Instanz‘ in der jeweiligen medialen Realisierung dann schlussendlich dafür verantwortlich gemacht wird. Eben weil der *Iwein* das Konzept der Agency als Queststruktur der Aventure über Ebenenwechsel und in Bezug auf die Position des Helden entwirft, präfiguriert der Text damit die Quest in einer spezifischen Form, nämlich wie sie als Strukturelement in RPGs oder Adventure-Games in Erscheinung tritt. In diesen Spielen ist die ‚Quest‘ immer eine doppelte und verbindet dargestellte Welt mit der Spielstruktur. Insofern ließe sich die Perspektive dieses Beitrags wiederum umdrehen und fragen, was die komplexe narrative Anlage des *Iwein* an Beschreibungspotenzial für verschiedene Formen von Quests im Computerspiel bereithält.

Medienverzeichnis

Texte

Aarseth, Espen: *A Narrative Theory of Games*. In: *Foundations of Digital Games Conference Proceedings* 2012, S. 129–133.

Aarseth, Espen: *From Hunt the Wumpus to EverQuest. Introduction to Quest Theory*. In: Kishino, Fumio et al. (Hg.): *Entertainment Computing – ICEC 2005. 4th International Conference Sanda, Japan, September 19-21, 2005 Proceedings. Lecture Notes in Computer Science*, Bd. 3711. Berlin/Heidelberg/New York: Springer 2005, S. 496–506.

Aarseth, Espen: *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. In: Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln/London: University of Nebraska Press 2004, S. 361–376.

Ascher, Franziska; Müller, Thomas: *CfP Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel*. <<http://www.paidia.de/cfp-vom-wigalois-zum-witchermediavistische-zugange-zum-computerspiel-28-1-2018/>> (<http://www.paidia.de/cfp-vom-wigalois-zum-witchermediavistische-zugange-zum-computerspiel-28-1-2018/>)> [28.01.2018].

Bleutgen, Hans-Joachim: *Die Fiktion der Erzählung. Ein Versuch, die Fiktion als literarische Metapher und Beispiel einer poetischen Leitvokabel*. In: Dicke, Gerd; Fikselmann, Manfred; Hasebrink, Burkhard (Hg.): *Im Wortfeld erfahren* (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter.

Trends in Medieval Philology, Bd. 10. Berlin/New York: de Gruyter 2006, S. 347–368.

Dietrich, Anton: *Welten schaffen: Das Buch als Konstruktionselement des Computerspiels – Teil 1*. In: *Paidia* (31. Mai 2017). <<http://www.paidia.de/?p=9893> (<http://www.paidia.de/?p=9893>)> [15.05.2018].

Dietrich, Anton: *Welten schaffen: Das Buch als Konstruktionselement des Computerspiels – Teil 2*. In: *Paidia* (19. Oktober 2017). <<http://www.paidia.de/?p=10913> (<http://www.paidia.de/?p=10913>)> [15.05.2018].

Dimpel, Friedrich Michael: *Die Zofe im Fokus. Perspektivierung und Sympathiesteuerung durch Nebenfiguren vom Typus der Confidente in der höfischen Epik des hohen Mittelalters*. Berlin: Erich Schmidt 2011.

Eming, Jutta: *Aventiure zwischen Ungewissheit und Providenz. Skizzen zur Reflexion von Zukunft im höfischen Roman*. In: Hufnagel, Nadine et al. (Hg.): *Krise und Zukunft in Mittelalter und (Früher) Neuzeit. Studien zu einem transkulturellen Phänomen. Festschrift für Gerhard Wolf zum 60. Geburtstag*. Stuttgart: S. Hirzel 2017, S. 73–86.

Eming, Jutta: *unsippiu geselleschaft. Paradigmen von Freundschaft und Konkurrenz in Hartmanns Iwein*. In: Münkler, Marina; Sablotny, Antje; Standke, Matthias (Hg.): *Freundschaftszeichen. Gesten, Gaben und Freundschaft im Mittelalter. Beihefte zum Euphorion*, H. 86. Heidelberg: Winter 2015, S. 103–123.

Frey, Johannes: *Spielräume des Erzählens. Zur Rolle der Figuren in den Erzählkonzeptionen von Yvain, Iwein, Ywain und Ivens saga*. Stuttgart: Hirzel 2008.

Grosse, Siegfried: *Die Erzählperspektive der gestaffelten Wiederholung. Kalogreants âventiure in Hartmanns ‚Iwein‘*. In: Schnell, Rüdiger (Hg.): *Gotes und der werlde hulde. Literatur in Mittelalter und Neuzeit*. Bern/Stuttgart: Francke 1989, S. 82–96.

Hartmann von Aue: *Iwein. Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch*. Hg. und übersetzt von Krohn, Rüdiger. Kommentiert von Schnyder, Mireille. Stuttgart: Reclam 2011, 2012.

Hartmann von Aue: *Iwein*. Text der 7. Ausgabe v. Benecke, G.F.; Lachmann, K.; Wolf, L. Übersetzt und Nachwort von Cramer, Thomas. 4., überarb. Aufl. Berlin/New York: de Gruyter 2001.

Haug, J. Walter: *Vom Epenstrukturalismus zur Erzähltheorie. Zur Fiktion der Epenstruktur* [1970]. In: Ders., *Strukturen als Schlüssel zur Welt. Kleine Schriften zur Erzählliteratur erfahren* (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

des Mittelalters. Tübingen: Max Niemeyer 1989, S. 379–408.

Hübner, Gerd: *Erzählform im höfischen Roman. Studien zur Fokalisierung im ‚Eneas‘, im ‚Iwein‘ und im ‚Tristan‘. Bibliotheca Germanica*, Bd. 44. Tübingen/Basel: Francke 2003.

Kuhn, Hugo: *Erec* [1948]. In: Ders.: *Dichtung und Welt im Mittelalter*. 2. Aufl. *Kleine Schriften*, Bd. 1. Stuttgart: Metzler 1969, S. 133–150.

Lauer, Claudia: *Der arthurische Mythos in medialer Perspektive. Boten-Figuren im Iwein, im Parzival und im Lanzelet*. In: Wolfzettel, Friedrich; Dietl, Cora; Däumer, Matthias (Hg.): *Artusroman und Mythos. Schriften der Internationalen Artusgesellschaft. Sektion Deutschland/Österreich*, Bd. 8. Berlin/Boston: de Gruyter 2011, S. 41–68.

Lotman, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*. Übers. v. Rolf-Dietrich Keil. München: Fink 1972.

Schnyder, Mireille: „Âventiure? waz ist daz?“ *Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen Literatur des Mittelalters*. In: *Euphorion*. Jg. 96 (2002), S. 257–272.

Schnyder, Mireille: *Sieben Thesen zum Begriff der âventiure*. In: Dicke, Gerd; Eikermann, Manfred; Hasebrink, Burkhard (Hg.): *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter. Trends in Medieval Philology*, Bd. 10. Berlin/New York: de Gruyter 2006, S. 369–375.

Schulz, Armin: *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive. Studienausgabe*. 2., durchg. Aufl. Berlin, München/Boston: de Gruyter 2005.

Schusky, Renate: *Lunete – eine ‚kupplerische Dienerin‘?* In: *Euphorion*. Jg. 71 (1977), S. 18–46.

Störmer-Caysa, Uta: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman*. Berlin/New York: de Gruyter 2007.

Sullivan, Joseph M.: *The Lady Lunete. Literary Conventions of Counsel and the Criticism of Counsel in Chrétien’s Yvain and Hartmann’s Iwein*. In: *Neuphilologus*. Jg. 85, H. 3 (2001), S. 335–354.

Thon, Jan-Noël: *Game Studies und Narratologie*. In: Sachs-Hombach, Klaus; Thon, Jan-Noël (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem 2015, S. 104–164.

Tosca, Susana: *The Quest Problem in Computer Games*. 2003. <<http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>> [15.05.2018].
 Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr
 erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

TOP

Wagner, Silvan: *Erzählen im Raum. Die Erzeugung virtueller Räume im Erzählakt höfischer Epik. Trends in Medieval Philology*, Bd. 28. Berlin/Boston: de Gruyter 2015.

Zimmermann, Tobias: *Den Mörder des Gatten heiraten? Wie ein unmöglicher Vorschlag zur einzig möglichen Lösung wird – der Argumentationsverlauf im Dialog zwischen Lunete und Laudine in Hartmanns Iwein*. In: Miedema, Nine; Hundsnurscher, Franz (Hg.): *Formen und Funktionen von Redeszenen in der mittelhochdeutschen Großepik. Beiträge zur Dialogforschung*, Bd. 36. Tübingen: Max Niemeyer 2007, S. 203–222.

Artikelbild

Volker Schupp, Hans Szklenar: *Ywain auf Schloß Rodenegg. Eine Bildergeschichte nach dem „Iwein“ Hartmanns von Aue*. Sigmaringen 1996 S. 58, Taf. II.

Fußnoten

1.	↑	Vgl. Ascher; Müller: <i>CfP Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘</i> . < http://www.paidia.de/cfp-vom-wigalois-zum-witchermediavistische-zugange-zum-computerspiel-28-1-2018/ (http://www.paidia.de/cfp-vom-wigalois-zum-witchermediavistische-zugange-zum-computerspiel-28-1-2018/)> [28.01.2018]. Siehe auch allgemeiner Tosca: <i>The Quest Problem</i> . 2003. < http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm (http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm)> [15.05.2018].
2.	↑	Für einen Überblick über diese Debatte siehe Thon: <i>Game Studies und Narratologie</i> . 2015, S. 106–112.
3.	↑	Vgl. Schulz: <i>Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive</i> . 2015, S. 127f.
4.	↑	Vgl. Aarseth: <i>A Narrative Theory of Games</i> . 2012, S. 131.
5.	↑	Vgl. Aarseth: <i>A Narrative Theory of Games</i> . 2012, S. 132.
6.	↑	Vgl. Aarseth: <i>A Narrative Theory of Games</i> . 2012, S. 132.
7.	↑	Vgl. Tosca: <i>The Quest Problem</i> . 2003.
8.	↑	Aarseth: <i>Quest Games as Post-Narrative Discourse</i> . 2004, S. 375.
9.	↑	Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. Verstanden Mehr erfahren (http://www.paidia.de/datenschutz)

10. ↑ Vgl. Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*. 1972, S. 329–340.
11. ↑ Vgl. Aarseth: *From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory*. 2005.
12. ↑ Vgl. Bleumer: *Im Feld der âventiure*. 2006, S. 355.
13. ↑ Zum doppelten Kursus als Gattungsmerkmal des Artusromans siehe Kuhn: *Erec*. 1969. Vgl. Haug: *Vom Imram zur Aventüre-Fahrt*. 1989, S. 379.
14. ↑ Vgl. Bleumer: *Im Feld der âventiure*. 2006; Schnyder: „Âventiure? waz ist daz?“ 2002.
15. ↑ Diese Definition steht dabei durchaus in spannungsvollem Verhältnis zu dem, was die Erzählung selbst präsentiert; vgl. Bluemer: *Im Feld der âventiure*. 2006, S. 356f.
16. ↑ Vgl. Schnyder: „Âventiure? waz ist daz?“ 2002; Dies.: *Sieben Thesen*. 2006.
17. ↑ Vgl. Grosse: *Die Erzählperspektive der gestaffelten Wiederholung*. 1989, S. 84f.
18. ↑ Für eine Gegenüberstellung siehe Grosse: *Die Erzählperspektive der gestaffelten Wiederholung*. 1989, S. 4–87. An Grosses Überblicksdarstellung wird deutlich, dass der erste Teil auf dem Schema ‚x absolviert das Brunnenabenteuer‘ basiert, wobei x variiert, während der zweite Teil dem Schema ‚Iwein erfüllt Aufgabe a‘ folgt und a variiert.
19. ↑ „Mir selbst geschah es, und deshalb ist es wahr / (wohl zehn Jahre ist es inzwischen her), / dass ich auf âventiure, / bewaffnet wie üblich, / in den Wald von Breziljan hinausritt.“ Hartmann von Aue: *Iwein*. 2011, 2012, V. 259–263. Im Folgenden erfolgen die Zitatangaben aus dieser Ausgabe in Klammern mit Versangabe sowie die jeweiligen Übersetzungen in Fußnoten.
20. ↑ Siehe ausführlich Hübner: *Erzählform im höfischen Roman*. 2003.
21. ↑ Vgl. Schnyder: „Âventiure? waz ist daz?“ 2002, S. 259.
22. ↑ Vgl. Tosca: *The Quest Problem*. 2003.
23. ↑ „Hier in der Nähe steht ein Brunnen, / drei kleine Meilen entfernt. / Wahrhaftig, wenn du dorthin kommst / und nach seinen Gesetzen handelst / und dann zurückkehrst / ohne große Schande, / dann bist du wirklich ein tapferer Mann“.
24. Um unsere Webseite ständig zu verbessern, verwenden wir Cookies. [Verstanden](#) [Mehr erfahren \(http://www.paidia.de/datenschutz\)](#)

25. ↑ „wirst du in Kürze selbst sehen, / wovon die Rede ist“.
26. ↑ „Wenn du tapfer sein willst“.
27. ↑ „Ehre[]“.
28. ↑ „Schande“.
29. ↑ „großes Glück“.
30. ↑ Vgl. Wagner: *Erzählen im Raum*. 2015, S. 198.
31. ↑ „Ich ritt darauf zu und fand / die Auskunft bestätigt“.
32. ↑ „Der Stein war ein Smaragd“.
33. ↑ Vgl. Wagner: *Erzählen im Raum*. 2015, S. 201.
34. ↑ „Der Baum war über und über mit Vögeln besetzt, / dass ich keine Äste mehr sehen konnte“.
35. ↑ „wirst du in Kürze selbst sehen“.
36. ↑ „Ihr sollt dafür büßen, / und koste es mein Leben“.
37. ↑ „Der Ruhm gehörte ihm, mir jedoch die Schande“.
38. ↑ Zu Überlegungen der Funktionen einer solchen medialen Repräsentation innerhalb der dargestellten Welt siehe Dietrich: *Welten schaffen. Teil 1 u. 2*. 2017.
39. ↑ Ähnlich bewertet Grosse die Funktion der Kalogrenant-Episode: „Die Retardierung schafft die Aufgabe für die Titelgestalt Iwein“; *Die Erzählperspektive der gestaffelten Wiederholung*. 1989, S. 96.
40. ↑ Inwiefern in diesem Fall von Aventure gesprochen werden kann, ist in der Forschung umstritten; vgl. Schnyder: „*Âventure? waz ist daz?*“ 2002, S. 259f. Da die Aventure in diesem Beitrag als sequenzielles Strukturformat verstanden wird, werde ich diesen Begriff im Folgenden auch für Iweins Episode am Gewitterbrunnen verwenden.
41. ↑ Für eine ausführliche Diskussion der Gründe dieses eiligen Aufbruchs siehe Eming: *unsippiu geselleschaft*. 2015.
42. Um unsere Webseite für Sie komfortabler zu machen, verwenden wir Cookies. Wenn Sie weiter auf der Website von Breziljan“ erfahren (<http://www.paidia.de/datenschutz>)

43. ↑ Zur Memorialfunktion des Schemas, die hier greifbar wird, vgl. Wagner: *Erzählen im Raum*. 2015, S. 194–207.
44. ↑ Vgl. Schnyder: „*Âventiure? waz ist daz?*“ 2002, S. 259.
45. ↑ „Danach erblicke ich dann bald / den Stein und den Brunnen. / Sie müssen mir gestatten / dass ich den begieße, / ob es mir nun bekommt oder nicht“.
46. ↑ „Wenn du tapfer sein willst, / mache mit der Schale nichts anderes, / als dass du auf den Stein, der da steht, / ein bisschen von dem Quellwasser schüttest. / Wahrhaftig, du hast großes Glück, / wenn du in Ehren davonkommst“.
47. ↑ „wohl zehn Jahre ist es inzwischen her“.
48. ↑ „ich werde“.
49. ↑ „Dann sehe ich, wenn ich Abschied genommen habe“.
50. ↑ „Danach erblicke ich dann bald / den Stein und den Brunnen“.
51. ↑ Siehe Störmer-Caysa: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen*. 2007, S. 162–179.
52. ↑ Vgl. Schnyder: „*Âventiure? waz ist daz?*“ 2002, S. 260f.
53. ↑ Vgl. Eming: *Aventiure zwischen Ungewissheit und Providenz*. 2017, S. 78.
54. ↑ Vgl. Eming: *Aventiure zwischen Ungewissheit und Providenz*. 2017, S. 81ff.
55. ↑ Vgl. u.a. Dimpel: *Die Zofe im Fokus*. 2011; Frey: *Spielräume des Erzählens*. 2008; Lauer: *Der Arthurische Mythos*. 2011; Schusky: *Lunete*. 1977; Sullivan: *The Lady Lunete*. 2001.
56. ↑ „eingeschlossen und gefangen“.
57. ↑ „Sie suchen nach Euch. Nun gehorcht mir / und bleibt auf dem Bett. / Für Euch steht nicht weniger / als das Leben auf dem Spiel. / Den Stein, den ich Euch gegeben habe, / haltet fest in Eurer Hand. [...] Was könnte nun günstiger für Euch sein, / als dass sie Euch alle hassen / und Ihr seht sie in der Nähe stehen / und bedrohlich um Euch herumlaufen, / und doch sind sie so blind, / dass sie Euch nicht finden, / obwohl Ihr doch mitten unter ihnen seid. / Auch tragen sie ihn auf der Bahre vor Euch hin, / seine lieben Gefährten, / wenn sie ihn begraben wollen. / meinen Herrn; / Gewiss werden sie Euch / überall suchen. / Des braucht Euch aber nicht zu beunruhigen. / Macht es so, und Ihr bleibt am Leben“.

58. ↑ „Für Euch steht nicht weniger / als das Leben auf dem Spiel“.
59. ↑ „Als er in diesen Nöten dasaß, / erlebte er alles, / was seine Helferin, das gütige Fräulein, / ihm zuvor gesagt hatte“.
60. ↑ Vgl. Aarseth: *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. 2004, S. 367.
61. ↑ „Kniff“.
62. ↑ „Vor der Tür sind viele Leute, / die sehr zornig auf Euch sind. / Wenn Ihr meinem Rat nicht folgt, / verliert Ihr das Leben“.
63. ↑ „Gefangenschaft“.
64. ↑ „Sie bat ihn, sich dorthin zu setzen“.
65. ↑ „Nun gehorcht mir / und bleibt auf dem Bett“.
66. ↑ „und ließ ihn sie ausführlich betrachten“.
67. ↑ „Sie sagte und *ergriff seine Hand*: / ‚[...] Herr Iwein, nun geht fort – / dorthin, wo Euer Schutz sicherer ist.‘ / Und sie *führte ihn* in einen nahe gelegenen Raum“; Herv. CP.
68. ↑ Vgl. Zimmermann: *Den Mörder des Gatten heiraten?* 2007, S. 222f.
69. ↑ „Ach, mein Herr Iwein, / wer hat zwischen uns / diese Liebe geschaffen?“.
70. ↑ „Mit aller Macht strebte sie danach, / dass er dort Burgherr werden sollte“.
71. ↑ „Sie hatte mit ihrer Klugheit / die Entzweiung der beiden / zu einem glücklichen Ende gebracht, / so wie sie es im Herzen / lange gewünscht hatte“.